MICKEY MOUSE
The Computer Game

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128
Cassette: *Insert cassette into cassette unit. Press* **SHIFT** *and* **RUN/STOP** *simultaneously. Press* **PLAY** *on the cassette unit. The program will load and run automatically.*

Disk: *Insert disk into drive. Type* **LOAD"*",8,1** *and press* **RETURN**. *The program will load and run automatically.*

SPECTRUM 48K
Type **LOAD""** *and press* **ENTER**. *Press* **PLAY** *on the cassette recorder. The program will load and run automatically.*

SPECTRUM 128K/+2
Use the **TAPE LOADER** *as normal.*

SPECTRUM 128K/+3
Disk: *Use the* **DISK LOADER** *as normal.*

AMSTRAD
Cassette: *Insert cassette into cassette unit. Press* **CONTROL (CTRL)** *and the small* **ENTER** *keys simultaneously. Press* **PLAY** *on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.*

Disk: *Insert the disk into the drive, label side up. Type* **¦CPM** *and press* **ENTER**. *The program will load and run automatically.*

ATARI ST
Insert Disk 1. Turn computer on. Follow on-screen instructions.

SCENARIO

The wicked witches of the North, South, East and West have stolen Merlin's magic wand and given it to the awfully 'orrible Ogre King. Using its power they will, between them, rule Disneyland! The Ogre King has used the wand to cast a sleeping spell over the land. He then broke the wand into four parts and gave each witch a piece to guard.

The wizened witches have moved into the four tallest towers of Disney castle and banished all of the drowsy Disney characters. They are each using the pices of wand they guard, along with some enchanted water they also stole from Merlin, to fill the castle with hideous monsters. This water is the key to Disneyland's salvation. Merlin had one bottle of water hidden and this he gave to Mickey Mouse to use to defend himself as he rescues the wand. The water must be used sparingly or it will run out.

Mickey starts his search for the wand at the bottom of each of the four towers. The only way to go is up! On his way to the top Mickey will encounter the witch's gruesome guardians. Squirting some monsters with the enchanted water pistol will turn them into potion bottles or special magical bonuses. Some monsters, however, only respond to a sharp tap on the head with Mickey's rubber mallet, although this often causes them to split into two smaller monsters! If Mickey collides with a meany he loses more of his precious water, but it can be replenished by collecting the potion bottles.

When Mickey reaches the top of the tower he will find fireballs being hurled at him by the witch. If he can reduce the witch to a pile of bones by throwing mallets at her, he can collect the piece of wand she was guarding. Once all four pieces are retrieved Mickey has to face the fiendish, flying 'orrible Ogre King! Squirting him 15 times with the pistol defeats him, but that's not easy. If Mickey doesn't succeed at first, he can try, try again. If he fails a third time the game is over and Mickey will have to return to the bottom of tower one!*

THE CASTLE

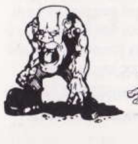
The four towers get progressively taller and tougher. Each floor of the tower consists of a large circular room overlooked by two balconies. Mickey must take special care on balconies for two reasons; firstly he could fall off and secondly there is less room in which to avoid the monsters. Falling off a balcony stuns Mickey for a little while allowing the beasties to drain his supply of water.

Throughout the tower are doors which lead into side rooms. While ghosts are able to walk through walls, some monsters need to use these doors. All of the doors need to be boarded up before Mickey will be allowed out onto the battlements to face the witch. In order to board up a door Mickey must first find a key and enter the room. Inside will be one of four sub-games and if this is completed successfully he will be given a hammer, nails and some planks and will nail the door shut as he leaves (the sub-games are described below).

THE MEANIES

The following monsters appear in all versions of the game. Some versions have extra monsters!

THE OGRE: *This giant, warty slob can only be affected by a gentle wallop with the mallet. When hit he often splits into two little ogres.*







THE GHOST: *This flimsy phantom can't feel the mallet but he does fear the water pistol.*



THE SKELETON: *A creepy collection of bones*

HEDLEY: *Squirt this ghostly head.*







THE WITCH: *The wicked witch found at the top of each tower (ST and Amiga versions only).*



THE OGRE KING: *Yeuch! What a repulsive sight!!*

WEAPONS

Mickey can, in the main tower, choose from two weapons; a water pistol filled with enchanted water and a large, rubber mallet. The control panel shows which is currently in use.

REMEMBER: *Large monsters which are affected by the mallet will often split into two smaller ones.*

BONUSES

When a meany has been squirted or walloped it will disappear leaving behind a bonus. Mickey has only to run over bonus items to collect them. They should be collected quickly or they will fade away.

WATER – *This bottle contains the enchanted water which had made the monster. Collect it to add to the supply in Mickey's water pistol.*

KEY – *Keys are needed to open the doors and enter the side rooms. They are essential to Mickey's quest.*

BOMB – *When this is collected all monsters currently on screen go up in smoke.*

BIRD'S HEAD – *This magic item allows Mickey to fly! Well, to be honest it just stops him falling. For the duration of this bonus Mickey can step off a balcony and walk around on thin air.*

GLUE – *The glue pot will stick all monsters to the spot for a short while.*

SHIELD – *The shield prevents monsters draining Mickey's enchanted water.*

REPULSIVENESS – *Collecting this bonus makes monsters run away from Mickey.*

SLOW – *The monsters slow down to half speed when this bonus is collected.*

LIGHTNING BOLTS – *With this bonus Mickey moves twice as fast as normal. Be careful because this can make things difficult in a tight spot.*

THE PANEL

On the left of the panel is a picture of Mickey's hand holding the mallet or the water pistol. The **SPACE BAR** *changes from one to the other.*

Next is Mickey's score followed by......

The water meter. This shows how much water is in the water pistol. If the pistol becomes empty the game is over!

At the right of the panel is a picture of the tower. The small line next to it indicates where you are.

THE SUB-GAMES

In each of these games Mickey has three lives which are shown as three red boxes at the edge of the screen.

THE PUDDLE MAZE
Mickey has to avoid or shoot the monsters created by the dripping taps. To complete the room he must find and collect a hammer, some nails and some wood. These will be found lying on the floor and enable him to board up the door. Also in the maze is a heart which gives Mickey a bonus life. A skull will take a life off Mickey. The power pack allows Mickey to burst the water monsters without being hurt himself. The power pack makes Mickey flicker until its effect wears off. The spring makes Mickey's mallets bounce off the walls of the maze. Once the hammer, nails and wood have been collected Mickey can leave the maze through the hole in the floor.

THE BUBBLE MACHINE
Mickey stands on a platform which moves randomly left and right. Below him to the left is a glass tube full of enchanted water. This slowly leaks into a pipe which runs across the bottom of the screen. At regular intervals along this pipe are nozzles which produce bubbles. Mickey must shoot the bubbles by throwing his hammer until all of the water has leaked out of the tube. If a bubble reaches the platform it eats it away a little. Eventually the bubbles will eat a hole in the platform which Mickey will need to jump across. An extra hazard is the floating ghosts which slowly follow Mickey around. Prolonged contact with it will cost Mickey a life. Hitting the ghost with the mallet will dispose of it but another one will soon appear.

THE PUMP ROOM
A long pipe snakes from the top right of the screen down to the bottom where Mickey appears. At several points along this pipe are holes with corks in. At the top right is a large monster operating a pump which creates little monsters. The little monsters patrol the pipe and may pull out corks which Mickey has hammered in. The mallet will deal with them. To complete this screen Mickey must get past the force field which is protecting the large monster. The force field will be lowered when some of the corks have been hammered in. The corks Mickey needs to hit are different each time. To add to Mickey's problems, water dripping from the corks creates a floating ghost when it hits the floor. This will stun Mickey or take a life from him.

THE DRIPPING TAPS
There are four dripping taps here which need to be turned off in a specific order. The tap handles spin or flash to indicate which should be turned off next. The floating ghost is here again and is drifting around the screen. If it touches Mickey he will be stunned or lose life. Moving platforms help Mickey travel from tap to tap but he must be careful not to be squashed between a platform and the floor or ceiling.

CONTROLLING MICKEY

SPECTRUM
In addition to Kempston or Sinclair Joysticks, the following keys may be used:–

Q – *Up*, **A** – *Down*, **RETURN** – *Fire*, **K** – *Left*, **R** – *Right*,
SPACE – *Toggles between hammer and water pistol.*
P – *Pause.*

AMSTRAD
In addition to a joystick, the following keys may be used:–

Q – *Up*, **A** – *Down*, **RETURN** – *Fire*, **K** – *Left*, **L** – *Right*,
SPACE – *Toggles between hammer and water pistol,*
P – *Pause.*

CBM 64
Use a joystick in port 2, and the following keys:–

SPACE – *To toggle between hammer and water pistol.*
RUN/STOP – *Pause.*

ATARI ST
Use a joystick in port 1, and the following keys:–

SPACE – *To toggle between hammer and water pistol.*
P – *Pause*, **S** – *Music/sound effects toggle.*

MICKEY MOUSE – HINTS AND TIPS

1) *If you run out of water, try to use your hammer.*
2) *Do not shoot too fast. Every miss wastes water.*
3) *You can't be hurt while you are on a ladder.*
4) *Collecting ANY bonus gives more water.*
5) *You cannot carry more than two keys.*
6) *It is safer to fight on a large platform than a balcony.*
7) *It is difficult to fight while you are standing in a doorway.*
8) *The Puddle Maze is composed of 16 linked rooms. Try to find a search pattern which will cover each room once only and return you to the exit.*
9) *In the Bubble Room, try to move in the same direction as the platform. This allows you to move faster; you will also be heading in the same direction as the floating ghost.*
10) *When finding the Ogre king take your time.*

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

MICKEY MOUSE
Le logiciel de jeu

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128
Cassette: *Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur* **SHIFT** *et* **RUN/STOP** *puis la touche* **PLAY**. *Le programme va se charger et démarrer automatiquement.*

Disquette: *Introduire la disquette. Tapez* **LOAD"*",8,1** *et frappez* **RETURN**. *Le programme va se charger et démarrer automatiquement.*

SPECTRUM 48K
Tapez **LOAD""** *et frappez* **ENTER** *puis la touche* **PLAY** *au magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.*

SPECTRUM 128K/+2
Utiliser le chargeur comme d'habitude.

SPECTRUM +3
Disque: *Utiliser le* **CHARGEUR** *comme d'habitude.*

AMSTRAD
Cassette: *Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur* **CONTROL (CTRL)** *et la petite touche* **ENTER**. *Puis enfoncer la touche* **PLAY** *du magnétophone et ensuite n'importe quelle touche du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.*
Disquette: *Introduire la disquette, étiquette vers le haut. Tapez* **¦CPM** *et frappez* **ENTER**. *Le programme va se charger et démarrer automatiquement.*

ATARI ST
Placez le disque dans le lecteur. Le programme démarrera automatiquement et se chargera avec la mise sous tension.

SCENARIO

Les méchantes sorcières du Nord, du Sud, de l'Est et de l'Ouest ont volé la baguette magique de Merlin et l'ont donnée à l'affreusement horrible Roi des Ogres. Grâce à son pouvoir elles utilisé la baguette pour lancer un sort sur le pays et l'endormir entièrement. Il a ensuite cassé la baguette en quatre et en a donné un morceau à chacun de ses gardes.

Les vilaines sorcières toutes ratatinées sont allées dans les quatre tours les plus hautes du château de Disney et ont bani tous les personnages endormis de Disney. Chacune d'elle utilise le morceau de baguette qu'elle garde ainsi que l'eau enchantée qu'elles ont également volée à Merlin, pour remplir le château de monstres hideux. L'eau est la clé de la libération de Disneyland. Merlin avait caché une bouteille d'eau et l'avait donnée à Mickey Mouse pour qu'il puisse se défendre lors de son opération de sauvetage de la baguette magique. L'eau doit être utilisée au compte-gouttes pour ne pas la gaspiller et tomber en panne.

Mickey part à la recherche de la baguette au bas de chacune des quatre tours. La seule trajectoire est vers le haut! En route vers le sommet de la tour, Mickey va rencontrer les infâmes gardiens qui travaillent pour les sorcières. En aspergeant les monstres avec le pistolet à eau magique il les transformera en bouteilles de potion magique ou en bonus magiques spéciaux. Certains monstres, cependant, ne réagissent qu'à un coup net sur la tête avec le maillet en caoutchouc de Mickey, bien que ceci les fasse parfois éclater et se transformer en deux monstres plus petits! Si Mickey entre en collision avec un méchant, il perd plus de sa précieuse eau mais il peut refaire le plein en ramassant les bouteilles de potion.

Quand Mickey atteindra le sommet de la tour de sorcière lui lancera des boules de feu. S'il arrive à réduire la sorcière en un tas d'os en lançant son maillet sur elle, il pourra obtenir le morceau de baguette qu'elle gardait. Une fois qu'il aura récupéré les quatre morceaux Mickey devra affronter l'horrible et diabolique Roi des Ogres volants! Il peut le vaincre en l'aspergeant 15 fois avec le pistolet, mais ce n'est pas facile. Si Mickey n'y arrive pas du premier coup, il peut recommencer. S'il échoue une troisième fois la partie est terminée et Mickey devra retourner au bas de la première tour!*

LE CHATEAU

Les quatre tours deviennent petit à petit de plus en plus hautes et de plus en plus ardues. Chaque étage de la tour consiste en une vaste pièce circulaire surplombée par deux balcons. Mickey doit faire spécialement attention sur les balcons pour deux raisons: premièrement, il pourrait en tomber et deuxièmement il y a moins de place pour éviter les monstres. S'il tombe du balcon il sera assommé pendant un petit moment pendant que les monstres épuiseront ses réserves d'eau.

Tout au long de la tour il y a des portes qui mènent à des pièces secondaires. Alors que les fantômes peuvent passer au travers des murs, quelques monstres ont besoin d'utiliser ces portes. Mickey doit clouer des planches en travers de toutes les portes avant de pouvoir affronter la sorcière sur les remparts.

De façon à pouvoir condamner une porte, Mickey doit d'abord trouver une clé et entrer dans la pièce. A l'interieur il jouera une des parties secondaires et s'il réussit à la terminer, on lui donnera un marteau, des clous et quelques planches pour qu'il puisse condamner la porte avant de partir (les parties secondaires sont expliquées ci-dessous).

LES MECHANTS

Les monstres suivant apparaissent dans toutes les versions du jeu. Quelques versions ont des monstres supplémentaires!

L'OGRE: *Ce gros géant mou et plein de verrues ne peut être affecté que par un tout petit coup de maillet. Quand il est touché il se divise souvent en deux petits ogres.*





LE FANTOME: *Ce fantôme tout fragile ne sent pas le maillet mais il a peur de pistolet à eau.*



LE SQUELETTE: *Un tas d'os qui vous donnera la chair de poule!*

HEDLEY: *Aspergez cette tête fantomique.*





LA SORCIERE: *La méchante sorcière que vous trouverez au sommet de chaque tour (* versions Amiga et ST seulement).*



LE ROI DE OGRES: *Beurk! Quel tableau répugnant!*

LES ARMES

Mickey a la possibilité, dans la tour principale, de choisir entre deux armes: un pistolet à eau remplit d'eau magique et un gros maillet en caoutchouc. Le tableau des contrôles indique laquelle est utilisée.

N'OUBLIEZ PAS *les plus grands monstres qui sont affectés par le maillet se divisent souvent en deux monstres plus petits.*

BONUS

Quand un méchant a été aspergé ou assommé, il disparait en laissant un bonus derrière lui. Il suffit à Mickey de passer au-dessus des bonus en courant pour les ramasser. Il faut vite les ramasser sinon ils s'effacent petit à petit.

WATER (l'eau) *ce flacon contient l'eau magique qui avait produit le monstre. Ramassez-le pour alimenter le pistolet à eau de Mickey.*

KEY (Clé) *Les clés sont nécessaires pour ouvrir les portes et entrer dans les pièces secondaires. Elles sont indispensables à la quête de Mickey.*

BOMB (Bombe) *Quand elle est ramassé, tous les monstres qui se trouvent sur l'écran disparaissent en fumée.*

BIRD'S HEAD (Tête d'Oiseau) *Cet objet magique permet à Mickey de voler! Enfin, pour dire vrai, il l'empeche tout simplement de tomber. Tant que ce bonus dure Mickey pure enjamber un balcon et marcher dans les airs.*

GLUE (Colle) *Le pot de colle fige les monstres sur place pendant un court instant.*

SHIELD (Ecran de protection) *L'écran de protection empêche les monstres de pomper l'eau magique de Mickey.*

REPULSIVENESS (Force répulsive) *Grâce à ce bonus les monstres s'enfuient à la vue de Mickey.*

SLOW (Lenteur) *Les monstres ralentissement de moitié quand ce bonus est ramassé.*

LIGHTNING BOLT (Eclair) *Avec ce bonus se déplace deux fois plus vite que d'ordinaire. Faites attention car ceci compliquer les choses dans un endroit difficile.*

LE TABLEAU

Il y a, à gauche du tableau, une image de la main de Mickey tenant le maillet ou le pistolet à eau. La **BARRE D'ESPACEMENT** *vous fait passer de l'un à l'autre.*

A côté se trouve le score de Mickey suivi du ... compteur d'eau. Ce dernier indique la quantité d'eau qu'il y a dans le pistolet. Quand le pistolet est vide la partie est terminée!

A droite du tableau il y a une image de la tour. La petite ligne à côté indique votre position.

LES PARTIES SECONDAIRES

Dans chacune de ces parties, Mickey dispose de trois vies représentées par trois cases rouges au bord de l'écran.

LE LABYRINTHE DE LA FLAQUE
Mickey doit éviter de tirer sur les monstres créés par les robinets fuyants. Pour terminer une pièce il doit trouver et ramasser un marteau, quelques clous et du bois. Il les trouvera parterre et ils lui permettront de condamner la porte. Il y a également, dans la pièce, un coeur qui donne à Mickey une vie supplémentaire. Un crâne supprime une vie à Mickey. Le paquet d'énergie permet à Mickey de faire éclater les monstres de l'eau sans se faire de mal lui-même. Le paquet d'énergie fait clignoter Mickey jusqu'à ce qu'il n'ait plus d'effet. Le ressort permet au maillet de Mickey de rebondir contre les murs du labyrinthe. Une fois que le marteau, les clous et le bois ont été ramassés, Mickey peut sortir du labyrinthe par une trou dans le plancher.

LA MACHINE À BULLES
Mickey se tient sur une plate-forme qui bouge au hazard à gauche ou à droite. Sous lui se trouve un tube de verre plein d'eau magique. L'eau fuit lentement dans un tuyau qui traverse l'écran. Il y a, à intervalles réguliers sur le tuyau, des becs qui produisent des bulles. Mickey soit lancer son Marteau sur les bulles jusqu'à ce que toute l'eau soit sortie du tube. Si une bulle atteint la plate-forme elle en mangera un morceau. Il arrivera un moment où les bulles auront percé un trou dans la plate-forme par-dessus lequel Mickey devra sauter. Les fantômes flottants qui suivent Mickey lentement représentent un autre danger. Tout contact prolongé avec ces derniers coûtera une vie à Mickey. Mickey peut se débarrasser d'un fantome en le frappant avec son maillet mais il en apparaîtra vite un autre.

LA SALLE DE LA POMPE
Un long tuyau serpente de l'extremité supérieure droite de l'écran jusqu'en bas où Mickey apparait. A plusieurs endroits le long de ce tuyau, il y a des trous avec des bouchons. En haut à droite il y a un énorme monstre qui actionne une pompe qui crée de petits monstres. Les petits monstres patrouillent le long de tuyau et enlèvent parfois les bouchons que Mickey a enfoncés au marteau. Le maillet va s'occuper d'eux. Pour terminer cet écran Mickey doit dépasser le champ de force qui protège le grand monstre. Le champ de force sera abaissé quand quelques uns des bouchons auront été enfoncés au marteau. Les bouchons que Mickey doit enfoncer sont différents à chaque fois. Pour agraver les problèmes de Mickey, l'eau qui fuit des bouchons créé un fantôme flottant quand elle atteint le sol. Ceci assomera Mickey ou lui enlèvera une vie.

LES ROBINETS FUYANTS
Il y a ici quatre robinets fuyants qu'il faut arrêter dans un certain ordre. Les poignées des robinets tournent ou clignotant pour indiquer lequel doit être arrêté en prochain. Le fantôme est à nouveau ici et il se promène sur l'écran. S'il touche Mickey il sert assommé ou perdra une vie. Les plate-formes mobiles aident Mickey à se déplacer de robinet en robinet mais il doit faire attention à ne pas se faire écraser entre une plate-forme et le sol ou le plafond.

POUR CONTROLER MICKEY

SPECTRUM
En plus des joysticks Spectrum ou Sinclair, les touches suivantes peuvent être utilisées:
Q *– Haut,* **A** *– Bas,* **RETURN** *– Tir,* **P** *– Pause,* **K** *– Gauche,* **L** *– Droite,* **SPACE** *– Vous fait passer du marteau au pistolet à eau.*

AMSTRAD
En plus d'un joystick, les touches suivantes peuvent être utilisées:
Q *– Haut,* **A** *– Bas,* **RETURN** *– Tir,* **P** *– Pause,* **K** *– Gauche,* **L** *– Droite,* **SPACE** *– Vous fait passer du marteau au pistolet à eau.*

CBM 64
SPACE *– pour passer du marteau au pistolet à eau*
RUN/STOP *– Pause*

ATARI ST
Utilisez un joystick dans la sortie 1 et les touches suivantes:
SPACE *– pour passer du marteau au pistolet à eau.*
P *– Pause*
S *– pour passer de la musique aux effets sonores.*

MICKEY MOUSE – CONSEILS ET TUYAUX UTILES

1) *Si vous tombez en panne d'eau, essayez d'utiliser votre marteau.*
2) *Ne tirez pas trop vite. Chaque coup manqué vous fait gaspiller de l'eau.*
3) *On ne peut pas vous faire de mal quand vous êtes sur une échelle.*
4) *TOUT bonus ramassé vous donne plus d'eau.*
5) *Vous ne pouvez pas avoir plus de deux clés sur vous.*
6) *Il est moins risqué de se battre sur une plate-forme que sur un balcon.*
7) *Il est difficile de se battre dans l'embrasure d'une porte.*
8) *La labyrinthe de la flaque est composé de 16 pièces reliées. Essayez de trouver un schéma de recherche qui comprendra chaque pièce une fois seulement et vous ramènera à la sortie.*
9) *Dans la pièce des bulles, essayez de vous déplacer dans le même sens que la plate-forme. Ceci vous permet de vous déplacer plus vite; vous irez aussi dans la même direction que le fantôme flottant.*
10) *Quand vous aurez trouvé le Roi des Ogres, prenez votre temps.*

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.